

アクションパレット

このゲームには、アクションパレット(以下パレット)という仕組みがある。

Aボタン・Bボタン・Yボタンと、Rボタンを押しながらA・B・Yボタンの合計6つの「パレット」に、自分の好きなアクションを組み合わせることができる。

ある人は攻撃がAボタンで回復がBボタン、他の人は攻撃がBボタンで回復がAボタン、というように、自分に合ったスタイルでアクションを行うことが可能。

登録可能なアクションは以下の通り。

- ・ ノーマルアタック...武器で攻撃する。威力は低いがスキも少なく、命中率は高い。
- ・ ヘビーアタック...武器で攻撃する。威力は高いがスキも大きく、命中率も低くなる。
- ・ 消費アイテム...HPや状態異常などを回復したりするアイテム。様々な種類がある。
- ・ テクニック...いわゆる魔法のようなもの。攻撃・回復などの様々なテクニックがある。キャストは使用不可。
- ・ トラップ...キャスト専用のアイテムで、仕掛けることによって攻撃・回復などの効果がある。
- ・ 緊急回避...今作の新要素。十字キーを押した方向に飛び込んで攻撃を回避できる。回避の瞬間は無敵だが、スキも大きい。

なお、消費アイテム・テクニック・トラップの3つは、種類ごとに別々のパレットを設定しなければならない。

ノーマルアタックとヘビーアタックはタイミングよく繰り返すことで、最大3段の連続攻撃を出すことができる。

1段目より2段目、2段目より3段目の方が命中率が上がり、またノーマル ヘビー ヘビーというように組み合わせることも可能。

チャージ攻撃

ノーマルアタックボタン、ヘビーアタックボタン、テクニックボタンを押しっぱなしにし、キャラクターが光ったあとにボタンを離すと発動する、いわゆる必殺技。

フォトンポイント(PP)を消費する。必要なPPが足りないとチャージしても発動しない。

チャージしたまま移動することも可能だが、攻撃を受けると解除されてしまう。

ノーマルアタックボタン及びヘビーアタックボタンをチャージした場合、武器固有の「フォトンアーツ」が発動する。

フォトンアーツは武器によって異なり、またついていない場合もあるので注意。

テクニックボタンをチャージした場合、チャージテクニックが発動する。

テクニックの効果範囲が変わったり、威力が増したりする。

チェインコンボ

今作の新要素。ノーマルアタックorヘビーアタックの3段目の攻撃をパーティーメンバーで一定時間内に連続して当てることでチェイン数が増加、チェイン表示が出ている間にチャージ攻撃を行うとより大きなダメージを出すことができる。

3段目が複数回ヒットする武器を使っていた場合、他キャラの3段目を間に挟むと一気にチェイン数が伸びる。四人がかりでダガーやダブルセイバーを使うと一瞬で10チェインオーバー。

NPCへの指示

今作の新要素として、NPCに指示を出すことが可能。

NPCへの指示は専用のショートカットを使い行う。

指示できる内容は7つ、このうち、各自の行動関連と、PB関連は同時に指示することができる。
また、指示とキャラによっては武器をもちかえるキャラもいる。

フリーオーダー 各自自由に戦闘を行う

アタックシフト 攻撃をメインに行動させる。回復がおろそかになるのでNPCのHPに注意。

シューターサイト 遠距離攻撃をメインに行動させる。

ヒールオーダー 回復をメインに行動させる。オギは回復をしないので注意。

フォローシフト プレイヤーの近くで行動する。またプレイヤーと同じ敵を狙う。

PBリリース PBゲージがたまったらすぐにフォトンブラストを発動。

PBチェーン プレイヤーがフォトンブラストを開始した時PBゲージがたまっていればチェーンを行う。

あまり意味はないが、専用のショートカットは通常のショートカットと同じく編集が可能。
ただしショートカットの場所で指示内容が決まっているので要注意。

名前:

コメント:

投稿